

E-Learning e inclusión social en el marco del sistema universitario español*

David Casacuberta

Resumen

Uno de los problemas existentes en la sociedad de la información actual, y que tiende a acentuarse, es la llamada *brecha digital*, concepto íntimamente relacionado con los conceptos de exclusión social y exclusión digital. Para combatir este problema no basta con la creación de nuevos sistemas para acceder a la ya antes citada sociedad de la información, cosa que parecen haber hecho grandes proyectos dentro del contexto español, proyectos escasos e insuficientes. A esta creación de sistemas nuevos hay que sumarle la creación de nuevas herramientas digitales, de nuevas capacidades en términos del economista Amartya Sen, con importantes implicaciones sociales y políticas. Esto mismo es lo que parecen perseguir algunos proyectos, surgidos de universidades, como «La Casa de Shere Rom», una iniciativa que cubre un aspecto tan importante como es el de la motivación; como «e-Educa», un proyecto europeo que tiene como objetivo desarrollar una nueva forma de *e-learning*, o como «*e-learning* for e-Inclusion», un proyecto que persigue la creación de una biblioteca digital de estrategias y metodologías para combatir la exclusión social y digital y de este modo contribuir a disminuir la llamada brecha digital.

Palabras clave

e-learning, brecha digital, inclusión social, inclusión digital, «La casa de Shere Rom», *e-Learning* for e-Inclusion, e-Educa

INTRODUCCIÓN

La *brecha digital* es uno de los peligros más graves a la hora de consolidar un desarrollo armónico de la sociedad de la información. Se trata de una división metafórica que separa a aquellos ciudadanos que pueden usar las nuevas tecnologías en beneficio propio de aquellos que no pueden hacerlo. Es decir, la cuestión central no debería ser simplemente la creación de sistemas para acceder a la sociedad de la información, sino más bien la creación de toda una serie de herramientas digitales para dar poder a las personas.

Ciertamente, parte de la solución reside en esta creación de nuevas estructuras de telecomunicaciones. Sin embargo eso no constituye, de ninguna de las maneras, la solución completa. Si queremos inclusión digital, es necesario hacer algo más a parte de regalar ordenadores y lanzar más fibra óptica. Se trata, pues, de otra manera diferente de interpretar el concepto de brecha digital.

Lo que aquí vamos a intentar exponer va a ser, por una parte, las iniciativas existentes en el contexto nacional, escasas e insuficientes bajo nuestro punto de vista, y, por otra parte, las iniciativas que desde la universidad

* Ponencia presentada en el marco del Workshop Internacional de la Cátedra UNESCO de *e-learning* 'Perspectiva social del *e-learning* en la educación superior: universidad y desarrollo en la era de la información', celebrado en Barcelona el 29 de marzo de 2004.

intentan variar este acercamiento excesivamente general a la administración, a través de prácticas muy concretas –iniciativas todas ellas bastante interesantes.

SITUACIÓN ESPAÑOLA

La situación española en buena parte se corresponde con lo que sería la situación de la Unión Europea en general. En España teníamos un gran proyecto de inclusión social e inclusión digital a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) llamado «Info 21». Este proyecto fracasó y todo el mundo coincide en achacar este fracaso a la falta de organización. «Info 21» dependía de varios ministerios entre los que había muy poca comunicación y fue esta falta de comunicación la que provocó que, por una parte, muchos proyectos interesantes surgidos de «Info 21» no llegaran a materializarse, mientras que, por otra parte, aquellos que sí llegaron a realizarse fueran insuficientes.

Actualmente existe una nueva versión de este proyecto: «España.es». Sus iniciativas se centran principalmente en tres líneas:

- a. Mejora de todo el desarrollo de infraestructuras. Esta primera línea persigue conseguir la existencia de más ordenadores por familia, más conexiones ADSL, mejores vías de telecomunicación, etc. El desarrollo de infraestructuras de nuestro país no es tan potente como nos gustaría para entrar en una sociedad de la información realmente competente, y por ello ésta podría ser la línea principal.
- b. «Alfabetización digital básica». Esta segunda línea consiste en ofrecer cursos básicos sobre el funcionamiento de los ordenadores, es decir, en enseñar a cómo utilizar un sistema operativo y las herramientas básicas de Internet, como el navegador, el correo electrónico, etc. Se trata de cursos muy generales que intentan proporcionar los funcionamien-

tos básicos del uso de las TIC.

- c. Desarrollos específicos para discapacitados sensoriales. Esta tercera línea se centraría más en lo que es la inclusión social. Costó mucho que los propios ministerios entendieran la necesidad de que como mínimo los sitios web públicos tenían que estar adaptados para el colectivo de discapacitados sensoriales. Pero poco a poco se ha ido viendo esta necesidad y cada vez son más los sitios web de la administración pública adaptados.

Desde la investigación que desarrollamos en Transit Projectes y en la Universidad Autónoma de Barcelona encontramos que estas medidas son necesarias sin lugar a dudas, ya que es muy importante, por una parte, la existencia de más ordenadores así como de más conexiones, y, por otra, el conocimiento por parte de la sociedad de las bases del funcionamiento de las nuevas tecnologías. Sin embargo consideramos que no son del todo suficientes, que sólo con estas medidas no se consigue una verdadera inclusión social. Hacen falta desarrollos más específicos en el sentido que apunta la necesidad de incluir tanto valores democráticos y participativos como el elemento humano dentro de todo este desarrollo tecnológico.

Nuestra propuesta está inspirada en buena parte en el trabajo del economista y premio Nobel Amartya Sen (en textos como *Development as freedom*), quien distingue funcionamientos y capacidades. Para Amartya Sen los funcionamientos son unos conocimientos técnicos con los que lograr algo específico, por ejemplo enviar un correo electrónico, mientras que las capacidades son aquellos saberes que en lugar de ser meramente técnicos conllevan algo de acción y reconocimiento social, como por ejemplo saber organizar una manifestación a través del correo electrónico. Esto es precisamente, según nuestro punto de vista, el elemento que falta en prácticamente todos los desarrollos que surgen tanto de la política española como de la Unión Europea: mostrar de una manera práctica qué implicaciones sociales y

políticas tienen estas herramientas. Se suele insistir mucho en los funcionamientos (infraestructura, conocimiento técnico), pero se deja de lado esta otra parte: las capacidades que tienen las personas de poder desarrollarse como tales y el empoderamiento, es decir, el tener el control de las propias vías.

Los proyectos como «Info 21» o «España.es», que insisten en enseñar sólo funcionamientos, pierden toda esta parte de inclusión social. En otras palabras, no pueden convertir todos esos conocimientos funcionales en verdaderas capacidades.

A parte existen otros problemas a resolver que podríamos llamar barreras mentales. Además de las barreras puramente económicas o de conocimiento práctico, hay toda una serie de barreras mentales a la hora de conseguir que ciertos colectivos tengan acceso a la sociedad de la información. Algunas personas, especialmente los ancianos, tienen miedo de Internet, al considerar que se trata de algo demasiado técnico que nunca podrán usar ni comprender. Otras personas, debido a los medios sensacionalistas, tienden a considerar Internet como un lugar lleno de pornografía y crimen. También existe un gran número de personas que ven Internet como algo para ricos y famosos, algo que no tiene ninguna relación con ellas. A menos que se deba a una falta de confianza, la causa más común de una falta de interés es la inexistencia de contenido que sea motivador. Esas personas no interesadas en Internet no pueden encontrar respuestas a cuestiones relacionadas con su estilo de vida y su cultura.¹

INICIATIVAS SURGIDAS DE LA UNIVERSIDAD

Nos disponemos ahora a mostrar las iniciativas más interesantes surgidas desde la universidad que se

centran en esto último que se ha apuntado. En primer lugar, «La casa de Shere Rom», una iniciativa que cubre un aspecto tan importante como es el de la motivación. En segundo lugar, «e-Educa», un proyecto europeo que tiene como objetivo desarrollar una nueva forma de e-learning. Y, en tercer lugar, el «*e-Learning for e-Inclusion*», un proyecto que persigue la creación de una biblioteca digital de estrategias y metodologías para combatir la exclusión social y digital.

«La casa de Shere Rom»

La primera iniciativa surge del Departamento de Psicología Social de la Universidad Autónoma de Barcelona. Se trata de un proyecto llamado «La casa de Shere Rom»² y pensado para incluir a la comunidad gitana a las nuevas tecnologías digitales, en concreto a la comunidad gitana de la ciudad de Badalona (España). Sin lugar a dudas se trata de un proyecto muy interesante, puesto que sus creadores supieron darse cuenta de un problema que proyectos grandes como «Info 21» o «España.es» pasaron por alto: la motivación. Se comenzó con cursos de informática que poco a poco fueron abandonándose por su falta de conexión con la vida real. Así pues se descubrió que el problema radicaba en esta falta de motivación. De este modo se creó un aula virtual para obtener la parte teórica del carné de conducir. Buscando una forma de atraer a la comunidad hacia las nuevas tecnologías, fueron capaces de organizar un *círculo virtuoso*. Aunque la comunidad no tenía mucho interés en Internet, se sentía atraída por la idea de obtener el carné de conducir, muy importante en una comunidad que está en buena parte organizada en torno a la venta ambulante. A partir de ahí, al irse introduciendo poco a poco en el mundo digital, la comunidad fue dándose cuenta de las posibilidades que ofrecen estas nuevas tecnologías y comenzó a tomar también cursos sobre Internet, organizando «chats» para

¹ De hecho, tal y como muestra el Eurobarómetro, la falta de interés es la segunda razón por la que los ciudadanos de la Unión Europea no están interesados en las tecnologías de la información. Internet, ciertamente, está llena de información, pero esta información tiene muy poco o nada que ver con las personas en peligro de exclusión social. Esta información no tiene un efecto real en mejorar sus vidas, en darles empoderamiento.

² Ver en: <http://seneca.uab.es/5d/>

comunicarse con otras comunidades gitanas de otros sitios. Se trata pues de una iniciativa que cubre aspectos muy importantes: por una parte el de la motivación, y por otra el de la conexión con la vida real.

«e-Educa»: *e-learning* libre

La segunda iniciativa se trata de un proyecto europeo que trata de desarrollar una nueva forma de *e-learning* en el esquema de software libre. Las iniciativas que propone este proyecto con realmente interesantes por dos razones:

- a. Las reformas de código abierto solucionan el problema económico, puesto que son gratuitas.
- b. Estas reformas de código abierto pueden adaptarse a los intereses propios.

Quizá esta segunda razón sea la más importante puesto que al poderse modificar las reformas de código abierto se contempla la posibilidad de adaptarse a las necesidades de colectivos concretos en los que un acercamiento general no es suficiente.

«e-Learning for e-Inclusion» (El4Ei)

«e-Learning for e-Inclusion», de Transit Projectes y la Universidad Autónoma de Barcelona, también es un proyecto europeo.

Una de las conclusiones a las que hemos llegado después de un minucioso estudio es la siguiente: hay iniciativas muy interesantes que aparecen en lugares muy concretos y que por las razones que sean no se difunden. Por consiguiente, hay grupos que llevan a cabo una reinención continua de proyectos, una creación de cosas ya existentes, enfrentándose una y otra vez a los mismos problemas y pasando una y otra vez por los mismos pasos. Por todo ello, este proyecto tiene como función central la búsqueda de buenas prácticas de inclusión social en toda la Unión Europea y, una vez acabado el proyecto, la organización de todo el material

recopilado en forma de *biblioteca digital* que contenga la recopilación de toda esa información en un espacio de problemas y soluciones, con una serie de documentos asociados que expliquen las diferentes metodologías y estrategias. Tanto la exclusión social como la exclusión digital obedecen a muchas variables diferentes, por lo que no es de extrañar que las estrategias y metodologías varíen. En esta nueva biblioteca digital, que presentaremos de forma oficial el 16 de abril de 2004 durante el I Congreso Internacional de *e-Learning* e Inclusión social en Barcelona, los educadores que han de tratar con colectivos y problemas específicos podrán navegar por este espacio conceptual de problemas y soluciones de forma más funcional.

Necesitamos reglas y mejores prácticas que aseguren que los sistemas de *e-learning* que queremos desarrollar pueden usarse para crear enlaces activos entre las personas, y distribuir su propia cultura y estilo de vida a través de los medios digitales. De esta forma resulta mucho más fácil asegurarse de que los excluidos vean también en Internet una herramienta poderosa que les permita cambiar el sino de sus vidas. El conocimiento compartido que queremos producir está basado en dos pilares. Uno es un acercamiento cognitivo, que nos permita presentar la información de una forma útil, y fácil de procesar. El otro pilar es un acercamiento contextual que nos permita adaptar los resultados a la situación específica de la persona que necesita ayuda para ser incluida digital y socialmente.

La biblioteca digital quiere sumarse a este esfuerzo, ofreciendo información práctica fácilmente localizable, por lo que el objetivo es crear algo muy práctico y detallado que se puede usar en cualquier lugar de la Unión Europea.

CONCLUSIÓN

El *e-learning* no debería ser simplemente otro mecanismo más de enriquecimiento. Sobre todo porque puede ser una pieza clave a la hora de establecer estrategias contra

la brecha digital que vayan más allá de las soluciones puramente infraestructurales.

Desde la universidad faltan programas de investigación que analicen no sólo los usos tecnológicos, sino también la cuestión de la inclusión social desde la perspectiva de las capacidades de Sen, eliminando al mismo tiempo las barreras mentales. Con esto no estamos queriendo dar a entender que los usos tecnológicos no sean importantes, sino que no debemos quedarnos en esta estructura, debemos ir más allá.

El factor clave, de todas formas, es generar el interés para que Internet no sea simplemente un mecanismo

abstracto de obtener informaciones, sino una poderosa herramienta para mejorar la vida de los excluidos.

ENLACES RELACIONADOS

La casa de Shere Rom

<http://seneca.uab.es/5d/>

e-Learning for e-Inclusion (El4Ei)

<http://www.el4ei.net>

Para citar este documento, puedes utilizar la siguiente referencia:

CASACUBERTA, David (2004). "e-Learning e inclusión social en el marco del sistema universitario español". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* [ponencia en línea]. UOC. Vol. 1, nº 1. [Fecha de consulta: dd/mm/aa] <<http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/casacuberta0704.pdf>>



David Casacuberta

Profesor de la Facultad de Filosofía (Universidad Autónoma de Barcelona)

david.casacuberta@uab.es

Profesor de la Facultad de Filosofía de la Universidad Autónoma de Barcelona. También es ex presidente y miembro fundador de la ONG Fronteras Electrónicas España. Actualmente ejerce de secretario del capítulo español de la ONG internacional Computer Professionals for Social Responsibility. Su línea de investigación actual gira en torno al impacto social y cognitivo de los nuevos medios, y ha publicado diversos artículos en revistas impresas y en boletines electrónicos. También es el editor de Globaldrome, un e-zine sobre cultura digital, y colaborador habitual de Kriptópolis, publicación dedicada a seguridad informática, ciberderechos y criptografía. Finalmente, junto con Marco Bellonzi, es el cincuenta por ciento del grupo de arte electrónico "O Cangaço de Santo File".